



Introduction

> Tout au long des explications, montrez des **exemples** pour illustrer vos propos et encouragez les joueurs à poser des **questions**! Évitez de mentionner les **exceptions** de chaque factions pour l'instant.

- Bienvenue dans le monde de **Root**, où des factions se font la guerre pour contrôler la forêt et les clairières habitées par de petites créatures!
- Le premier joueur qui obtient **30 points** (VP) de victoire gagne et mets immédiatement fin à la partie.
- À son tour, un joueur passera au travers de trois phases qui lui permettront de faire plusieurs actions : **Aurore** (Birdsong), **Jour** (Daylight) et **Crépuscule** (Evening). Puis ce sera le tour du prochain joueur.
- Chaque pièce dans Root a des fonctions uniques: **jetons**, **bâtiments**, **guerriers** et **pion**.

Pièces	Combat	Contrôle	Détruit	Emplacement
Jetons			+1	
Bâtiments		👑	+1	✓
Guerriers	✓	👑		
Pion	⚔		✗	



Contrôle

- Pour contrôler une clairière, il faut avoir le plus grand nombre de **guerriers** et de **bâtiments**.
- En cas d'**égalité**, personne ne contrôle la clairière.
- Il faut contrôler une clairière pour pouvoir y **construire** un bâtiment.



Mouvement

- Un **déplacement** s'effectue d'une clairière vers une autre **adjacente** avec **autant de guerriers** que désiré.
- ⚠ Pour vous déplacer, il faut **contrôler** la clairière de **départ** ou de **destination**. Cette condition doit être remplie *avant* de faire le déplacement!
- Se déplacer dans une clairière avec des **ennemies** ne vous oblige pas à combattre.



Clairières

- Chaque clairière possède de **1** à **3 emplacements** pouvant contenir les **bâtiments**.
- Tant que le Vagabond n'a pas exploré une **ruine**, cet emplacement ne peut accueillir de bâtiment.
- Chaque clairière possède une **couleur** qui représente la communauté d'animaux (et les **arbres**!) qui y vit:


Renards


Souris


Lapins

> Placer une carte de chaque couleurs vis-à-vis une clairière du même type pour montrer le lien entre eux.



Cartes

- Comme les clairières, les cartes possèdent une couleur **Renard**, **Souris**, **Lapin** et les petits **Oiseaux.**
- Les **Oiseaux** sont des cartes **joker**; ils vivent à la cimes des arbres un peu partout dans la forêt.
- ⚠ Une carte Oiseau compte comme **n'importe quelle couleur** de carte, mais si une action demande une carte **Oiseau spécifiquement**, on ne peut utiliser une carte d'une autre couleur à la place!
- Une carte peut être utilisée de **deux façons** :
  - En la **dépensant** pour sa couleur lors d'une action.
  - En la **fabriquant** pour sa récompense dans le bas.
- Une carte à donc sa **couleur** (type) ainsi qu'un **coût de fabrication.**

 VS 

> Montrer quelques exemples de cartes sans donner trop de détail. Vous pouvez également mentionner les cartes **Embuscade** et **Faveur**.



Fabrication

- Chaque faction a ses propres **Pièces de fabrication.**
- Pour fabriquer une carte, il faut **activer** autant de pièces de fabrication dans les **clairières** qu'**indiquées** dans le coin inférieur gauche de la carte.
- ⚠ Une pièce de fabrication ne peut être activée qu'**une seule fois par tour**.

Effet Immédiat
Faire l'effet puis défaussez la carte.

Effet Permanent
Placez la carte près de votre plateau et utiliser plus tard.

Si l'**objet** indiqué sur la carte n'est **plus disponible**, elle ne peut être fabriquée.

⚠ Peut seulement posséder qu'**une seule copie** d'un **effet permanent**.



Combat

1st L'**attaquant** choisit un ennemi à combattre dans une clairière où il possède des guerriers ou pion.

2nd Le **défenseur** peut jouer une carte **Embuscade**, même sans guerrier présent dans cette clairière.
L'attaquant peut ensuite répondre par sa propre carte Embuscade. Si c'est le cas, les deux **embuscasdes s'annulent**; sinon l'attaquant perd immédiatement **2 guerriers**. ⚠ Si l'attaquant n'a plus de guerrier, le **combat prend fin** immdédiatement.

3rd Lancer les dés; l'**attaquant** inflige des pertes selon le **plus haut** résultat et le **défenseur** selon le **plus petit**.
⚠ Pas plus de **pertes** que de **guerriers**!

4th Appliquer les effets de **Pertes Supplémentaires.**
⚠ Si le défenseur n'a **pas de guerrier** dans la clairière, l'attaquant inflige une perte additionnelle.

5th Chaque joueur **choisit ses pertes**, en retirant **d'abord ses guerriers**, puis ses bâtiments ou jetons.



Victoire

- Il y a **trois façons** de marquer des **points de victoire**:
  - Retirer une **pièce en carton** adverse. (+1)
  - **Fabriquer** des objets et marquer les points indiqués.
  - Chaque **faction** marque des points à sa manière.
- Les cartes **Domination** changent votre façon de gagner. Si vous avez **10 VP** ou plus, vous pouvez l'activer de votre main pendant la phase **Jour**. ⚠ Si une carte Domination est **défaussée**, elle devient disponible à tous en **échange** d'une carte d'une **même couleur**.



Factions

» **Placez les plateaux** de factions face **verso** au centre et faîtes un survol des factions disponibles aux joueurs.

> Mettez de la **saveur** dans vos explications! Présentez le **but** de chaque faction, leurs **particulatirés** et comment les jouer sans trop donner de détails. Expliquer comment chaque faction marque des **points**.

» Laissez les **joueurs choisir la faction** qui leur plaît le plus, tout en indiquant leur niveau de **difficulté**.

» Une fois les factions choisies, laissez un moment aux joueurs pour qu'ils puissent lire leur **plateau de faction**.

» **Répondez aux questions** et assurez vous que chaque joueur comprend sa faction.

» Avant de commencer à jouer, demandez aux joueurs de lire les **habiletés spéciales** de leur faction à tour de rôle.



The Keep
Only you can place pieces in the clearing with the keep token.

Field Hospitals
Whenever any Marquise warriors are removed, you may spend a card matching their clearing to place those warriors in the clearing with the keep token.

» **Commencez à jouer**! Demandez aux joueurs de **dire à haute voix** leur actions et aidez les dans leurs premiers tours, sans pour autant jouez à leur place!

La Marquise de Chat marque en dépensant du **bois** pour construire des **bâtiments**. Plus elle a construit de bâtiments identiques sur le plateau, plus elle marque de points.

Ses **recruteurs** lui permettent d'enrôler plus de guerriers à chaque tour et améliorent sa pioche. Ses **scieries** lui donnent plus de bois à chaque tour, et ses ateliers lui permettent de construire.

Le siège de son pouvoir est son **Donjon**, une structure si imposante qu'aucune autre faction ne peut placer de pièces dans sa clairière. Tant que le donjon s'élève, ses **Hôpitaux de Campagne** permettent de dépenser des cartes pour placer ses guerriers blessés au donjon. Sa destruction serait un coup dur pour son invasion. Frapper-la au coeur si vous en avec le courage!

Les Dynasties de la Canopée marquent des points à chaque tour selon le nombre de perchoirs placés sur le plateau. Plus il y en a plus cela leur rapporte de points.

La Canopée est liée par son **Décret.** Elle doit y ajouter des cartes à chaque tour et en résoudre les actions dans des clairières de même couleur. Si elle ne peut pas réaliser une de ces actions, elle subit une **crise**, lui faisant perdre de précieux points, l'obligeant à remplacer son **dirigeant** et à défausser Décret

Exploitez une faiblesse dans leur Décret et ils y laisserons des plumes. Mais attention, car ce sont les **Seigneurs de la Forêt**; ils contrôlent les clairières en cas d'égalité.

L'Alliance de la Forêt marque quand elle place de la **sympathie** sur plateau. Plus elle en a posé plus elle marque. Pour ce faire, elle doit d'abord ajouter des cares de **partisans** sur son plateau. Si vous agressez des clairières sympathisantes, vous fournirez de nouveaux partisans à l'Alliance.

En plus d'ajouter de la sympathie, les partisans peuvent déclencher des **révoltes**, détruisant toutes les pièces adverses d'une clairière pour y établir une **base**. Ces bases améliorent la pioche de l'Alliance et lui permettent de former des **officiers**, qui lui donnent des actions gratuites à chaque tour.

Détruire les bases soumettra de nombreux partisans et officiers et ralentira la revolution. Mais attention, Alliance, experte en **Guérilla**, utilise le plus grand résultat en défense.

Le Vagabond marque des points en donnant des cartes aux factions alliées, en éliminant les guerriers des factions hostiles, et en accomplissant des **quêtes** pour se rendre indispensable auprès des habitants de la Forêt.

Il gagne en puissance en acquérant de nombreux **objets**. Fabriquer un objet qu'il convoite permet de s'attirer ses faveurs et de gagner une carte en échange. Mais s'il devient trop puissant, affrontez-le, surtout s'il dispose de peu d'épées. Vous pourrez l'envoyer panser ses plaies dans les bois, lui faisant perdre un tour pour réparer ses objets.

Le Vagabond est un **Voyageur Solitaire**, pas un guerrier, il ne peut pas contrôler de clairière ni empêcher le contrôle d'un joueur. Mais il est **Agile**, il peut toujours se déplacer, peu importe qui contrôle sa clairière.

La Compagnie de la Rivière parcourt les rivières qui serpentent à travers la grande Forêt. Ils marquent des points en établissant des **comptoirs commerciaux**. Plus ils en construisent dans des clairières de même couleur, plus cela leur rapporte des points. Cependant, contrairement aux autres pièces, les comptoirs retirés ne pourront pas être reconstruits!

Ils marquent aussi en gagnant et en conservant des **fonds**, des guerriers que les autres factions paient à la Compagnie pour ses services. La Compagnie propose trois services: leurs bateaux, leurs guerriers mercenaires, et les cartes de leur main qui sont **à Vendre.**

Le Culte des Lézards oeuvre une cause bien plus grande que les querelles qui secouent les bois. Ils marquent des points en construisant des **jardins** sacrés en accomplissant des **rituels** adressés à leur dieu dragon. Plus ils construisent de jardins de même couleur, plus les rituels qu'ils y accompliront leur rapporteront de points.

Bien qu'ils semblent amicaux au premier abord, les disciples du Culte vont progressivement se radicaliser, et ses **acolytes** entreprendront des **conspirations** dans les clairières de Parias, la couleur la plus défaussée durant le dernier tour.

La Conspiration des Corvidés marque des points en retournant des **complots**.

En outre, les complots ont des effets secondaires. Attention à la **bombe**, qui est aussi dévastatrice qu'une révolte de l'Alliance ! Les complots retournés accordent également des coups supplémentaires à leurs **agents infiltrés** lorsqu'ils se défendent au combat. En plus de combattre les complots, vous pouvez essayer de les éliminer par la **Divulgation**, en montrant aux Corvidés une carte pour deviner un complot, mais si vous vous trompez, vous devez leur donner la carte !

L'efficacité du recrutement et l'**agilité** des déplacements des Corvidés sont de grands atouts, mais la consolidation de leurs guerriers en armées nécessite une planification minutieuse.

Le Duché souterrain marque des points en **ralliant des ministres** à sa cause. Plus le rang du ministre est élevé, plus le nombre de points marqués est important. Pour les influencer, le Duché doit révéler des cartes correspondant aux clairières dans lesquelles ils se trouvent. Cette tâche est facilitée par les **tunnels**, qui permettent de déplacer des forces du **terrier** vers n'importe quelle clairière. S'ils ne parviennent pas à se répandre dans la forêt, ils ne pourront pas influencer leurs ministres les plus haut placés, qui offrent davantage de possibilités de marquer des points.

Les bâtiments du Duché sont puissants, mais s'ils sont retirés, le Duché doit payer le **prix de l'échec**, en retirant une carte au hasard et en renvoyant son ministre le plus haut placé.









Le Seigneur des Cents marque des points en fonction du nombre de clairières qu'il **opprime** : contrôler avec une pièce des Cents et aucune pièce ennemie.

Les Cents veulent accumuler des objets dans leur **butin** pour effectuer plus d'actions et recruter plus de guerriers. Leurs **troupes** vous blessent et prennent des objets dans les ruines, et ils peuvent utiliser leurs **pillards** dans la bataille pour voler vos objets !

À la tête des Cents se trouve le féroce et inconstant **seigneur de guerre**, qui dispose d'une capacité spéciale en constante évolution et recrute des guerriers à chaque tour. Il recrute également un guerrier dans chacun de ses **bastions** à chaque tour.

Les Cents vous submergeront si vous les laissez faire! Maintenez-les en défense, déplacez-vous dans les clairières qu'ils oppriment et tuez leur seigneur de guerre!

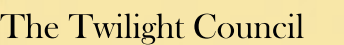
Les Gardiens de Fer marquent des points en récupérant des **reliques**. Tout d'abord, ils doivent **extraire** une relique d'une forêt, la déplacer vers un **relais** du même type, puis la restaurer.

Pour agir, les Gardiens s'appuient sur leur **Cortège**. Les cartes qu'elle contient indiquent les actions qu'ils peuvent entreprendre, comme le Décret des Eyrié, mais ils ne sont pas obligés d'entreprendre ces actions comme le sont les Eyrié.

Leurs gardiens sont des **Chevaliers Dévoués**. Au combat, ils ignorent le premier coup qu'ils reçoivent s'ils ont à la fois un guerrier et une relique.

Saisissez toutes les occasions qui se présentent à vous pour retirer les reliques gardées : ce sont des **Trophées convoités** qui vous rapportent plus de points.

The Twilight Council



TEMPORAIRE

The Lilypad Diaspora

TEMPORAIRE

The Knaves of the Deepwood

TEMPORAIRE